* **NoiseEngine：**

1. (2015.6.29)这是作为最一开始用来初始化的东西（其实还没它什么事）。或许以后可以把Win32窗体也的创建也整合进去。
2. (2015.9.x)封装了一个主循环的框架，有创建win32窗口的函数，方面快速创建渲染窗口。有ReleaseAll函数用来释放全局接口。
3. (2015.9.x)可以设置主循环的状态(Busy / Quit) 来确定内置主循环框架的行为，busy是继续执行主循环，quit是退出主循环。